

2. Югай, И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX – XXI веков: автореферат дис. ... канд. искусств. (17.00.09) / Югай Инга Игоревна. – СПб., 2008. – 26 с.

3. Marks, A. The Complete Guide to Game Audio for Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers / A. Marks. Second edition. Elsevier Inc., 2009. – 427 p.

4. Collins, K. Game Sound. An introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game music And Sound Design / K. Collins. The MIT Press, 2008. – 212 p.

**УДК 316.723**

**Т.С. АБДУЛЛИНА**

*Казанская государственная консерватория им. Н.Г. Жиганова, г. Казань*

## **ГОТИКА В ТВОРЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ПОСТМОДЕРНА**

**Аннотация.** В статье представлено современное художественное пространство молодежной готической субкультуры. Дано описание готического субкультурного стиля, жизнеутверждающего карнавала, рефлексии на тему смерти в субкультуре.

**Abstract.** The article presents contemporary art space youth gothic subculture. A description of the gothic subculture style, life-affirming carnival, reflection on the theme of death in the subculture.

**Ключевые слова:** творческое пространство, готы, готическая субкультура, макакб, ванитас, «темная» сцена, рефлексия, стиль, карнавал.

**Key words:** creative space, the Goths, the Gothic subculture, makabr, vanitas, "dark" scene, reflection, style, Carnival.

Особенностью творческого пространства постмодерна является его стилевое многообразие («пастиш» стилей), чему технически способствуют возможности виртуальных сетей. Художественные мастерские, литературные и музыкальные подмости, сцена, читатели, слушатели, зрители, поклонники встречаются в мировой паутине на тематических сайтах, в социальных группах, объединяющих по интересам и предпочтениям. Особенное место занимают сайты готической направленности, которые создают целые виртуальные миры - со своей развитой инфраструктурой (фэндомы, фэнзины, фестивали, интернет-магазины и т.д.), объединяемые готической эстетикой и приверженностью принципам готической этики. Можно сказать, что в нулевые сложилась виртуальная всемирная «тёмная» сцена, которая базисно опирается на готические художественные традиции средневековья, викторианской готики и неоготики модерна.

Готическая «тёмная сцена» в новом тысячелетии творчески трансформировала макабрические коды позднесредневековой европейской культуры. Макабрическая рефлексия смерти, как считают исследователи жанра, существенно отличается от предшествующей визуализации. В искусстве средневековья (до XIV в.) смерть могла изображаться в виде апокалиптического всадника, скелета с косой или эринии с крыльями летучей мыши, однако на исходе средневековья, как отмечал Й. Хейзинга, в представление о смерти вторгся «новый, поражающий воображение элемент, содрогание, рождающееся в дебрях сознания, напуганного жуткими призраками, вызывавшими внезапные приступы липкого, ледящего страха» [4: 157]. Из произведения религиозного «пляска смерти» стала художественным произведением [3: 364].

Картины карнавала мертвецов («*macabre danse*») готовили к мысли о бренности всего земного, о неизбежности смерти как великого уравнивателя, не делающего различий между священниками и мирянами, знатными и простолюдинами, бедными и богатыми.

Изменения в жизни, смена общественной парадигмы приводили к рефлексии над многими экзистенциальными вопросами. Человечество взрослея, рефлексировало над реальностью конца бытия. Общество, достигнув определённой численности населения, породившей проблемы, обусловленные перенаселённостью – войны, эпидемии, достигло высокого уровня коллективной тревоги, впоследствии названной «коллективным бессознательным», «алармизмом». Чтобы, продолжить жить, необходимо было преодолеть страх перед неизбежным и зачастую безвременным концом.

Искусство макабра использовало универсальный механизм снижения эмоционального напряжения, адаптации к непереносимому – катарсис карнавала.

Продолжением жанра «пляски смерти» стал жанр «ванитас», также широко используемый и цитируемый в современном готическом творчестве, обязанный своему названию библейскому стиху Екклесиаста «*Vanitas vanitatum et omnia vanitas*» («Суета сует – всё суета!»). В центре композиций человеческий череп как символ бренности всего мирского. Аллегии натюрморта указывали на неизбежность смерти, тщетность удовольствий композиционным сочетанием таких символов, как свеча, фрукты, книги, игральные кости, цветы и т.д.

В XIX в новой социокультурной ситуации сюжет макабра возвращается в музыку и литературу. Известна баллада «Пляска смерти» И.-В. Гёте (1815) и одноименные музыкальные произведения Ф. Листа (1849), К. Сен-Санса (1874) и М. Мусоргского (1875 – 1877).

В начале XX в. к этому сюжету обращались А. Блок, В. Брюсов, Р.-М. Рильке, Г. Мейринк, А. Стриндберг. Стивен Кинг использовал название «Пляска смерти» для обзора произведений жанра ужасов.

В современном искусстве катализации дискурса смерти способствуют апокалиптические настроения, алармизм общества, угроза ядерной войны, экологический кризис, терроризм, спекулятивно репрезентируемый СМИ.

Готическое субкультурное творчество является художественным ответом молодого поколения на алармизм общественной пропаганды. В социокультурных виртуальных практиках субкультуры преодолевается традиционное табуирование темы смерти, она становится обыденной и повседневной. В рассчитанном на приватный просмотр паблик готических групп соцсетей смерть становится делом частным. Она примеряется каждым готом на себя, и является условием инициации в субкультуру. Стоит отметить, что соответствующее музыкальное сопровождение нагнетает и поддерживает эмоции мистического ожидания, предвкушения, магии таинства, создаёт хронотоп грядущего апокалипсиса.

Среди произведений, тематически связанных с макабром произведения классической музыки (А. Шёнберг, А. Оннегер, Ю. Килпинен) и инструментальные композиции и песни различных рок-групп, представляющих направления хэви-метал и готик-рок: «Cradle of Filth», композиция «Dance Macabre», 2000 г.; «Theatres des Vampires», композиция «La Danse Macabre du Vampire», 2002 г.; «Iron Maiden», альбом «Dance of Death», 2003 г.; «Aeternitas», альбом «La Danse Macabre», 2004 г. и др. [5: 131]. Существует музыкальный лейбл, ориентированный на готические рок-группы, который называется Danse Macabre Records.

Для готического субкультурного художественного искусства характерно преобладание чёрного цвета. Сочетание в композиции различных жанров - так называемое постиндустриальное искусство: сочетание повседневного, клубного и высокого.

Гардероб современного гота - интересен для исследования. Так классический имидж включает в себя рубашки, жакеты, брюки, юбки (в том числе из бархата), пальто и туфли с сапогами темных тонов классических форм, дополненные серебряными украшениями, которые зачастую являются авторскими работами. Аксессуары несут смысловую нагрузку субкультурного дресс-кода – крестов, анкхов, летучих мышей, паутин и т.д. Ряд подстилей со своей атрибутикой возник в результате взаимодействия субкультуры готы с другими субкультурами.

Романтический стиль называют викторианским, «вампирский» - это викторианский или современный стиль с кожаной одеждой, обязательны клыки. «Оригинальный готический облик», – констатирует Дж. Вентерс (леди готическое совершенство), – был заимствован из старых фильмов ужасов, викторианской траурной одежды, панк-культуры и новой волны неоромантики» [2: 40].

Вестерн-готы имитируют имидж ковбоя из вестернов (широкополюе шляпы, ковбойские сапоги, жилеты). В готическом сообществе подобный стиль получил распространение благодаря музыкантам групп «Fields of the Nephilim» и «The Cult», эксплуатировавшим образ романтических одиночек, дерзких отверженных мятежников [1: 131].

Готы-фетишисты носят одежду из кожи или из латекса, используют садомазохистские атрибуты (хотя ошейники использовались еще панками).

Кибер-готы испытали влияние киберпанка – первоначально скорее литературного направления, нежели субкультуры. Главными представителями этого литературного субжанра стали У. Гибсон, П. Кадиган, Р. Рюкер, Б. Стерлинг и др. Атрибутами созданных ими миров помимо постапокалиптических городских трущоб, мафии и наркотиков, являются виртуальная реальность, искусственный интеллект и биоимпланты. Визуальная репрезентация мира киберпанка ярко представлена в фильмах «Джонни-Мнемоник» и «Матрица».

Киберготы носят яркие кислотные цвета волос и облегающей одежды из латекса, кожи, обувь на высокой платформе, прически различные, начиная от разноцветных ирокезов до дредов или проводов, респираторы. В отдельное направление иногда выделяют «глиттер-готов» (сказочных готов) или «фэйри-готов», стремящихся походить на сказочных фей и одевающихся соответственно, вплоть до использования искусственных «крылышек». В Японии готика породила такой стиль, как «готическая лолита»: платья до колен в викторианском стиле с оборками и кринолинами, шляпки, декоративные зонты и туфли с закруглёнными носами на платформе.

Интересен в художественно плане современный готический макияж. Это отдельное художественное субкультурное направление, сочетающее мастерское владение основами искусства грима и воплощение готических задумок. Основные элементы – белая пудра для лица, темная подводка вокруг глаз и черная или красная губная помада. Для шаблона может использоваться макияж главных героев готических фильмов. Любительское художественное воплощение артобразов достигает высокого уровня через синтез макияжа, прически и одежды. Особенно разнообразен мейкап на готических фестивалях, где многие голливудские режиссеры черпают идеи для творчества. Зомби с гниющим лицом, люди-животные со шприцами на голове, монстры с парой сотней зубов и фиолетовыми волосами, почти обнаженные красавицы, киборги и ожившие вампиры. На готических фестивалях фантазия каждого конкретного участника порождает индивидуальные образы карнавальной направленности – часто рисуются различные узоры на лбу, скулах, висках, начинающиеся от разреза глаз, линии бровей – в виде сложных узоров, паутинок и пр. Популярна среди готов тема двуликости в гриме, когда половина лица репрезентирует обычный человеческий облик, а другая – облик монстра, черное и белое. Ногти часто красят черным лаком, чередуют с самыми различными цветами – бордовым, фиолетовым, зеленым, белым. Образ живого мертвеца, вампира – холодного, без эмоций и пульсирующий крови – создает эффект хронотопа готического замка. Вот не полный список готических фантазий, описание карнавального средневекового хронотопа субкультуры. Многократные повторы процесса вхождения и пребывания в хронотопе – ритуал субкультуры, которая создаёт свой собственный жизненный стиль.

Именно карнавальная составляющая гармонизирует рефлекссию, приводит к точке соприкосновения реального и виртуального, примеряет с настоящим. Как писал Бахтин «Карнавал сближает, объединяет, обручает и сочетает священное с профанным, высокое с низким, великое с ничтожным, мудрое с глупым».

### ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин, М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике / М.М. Бахтин. Вопросы литературы и эстетики: Сб. – М.: Худож. лит, 1975. – 407 с.
2. Вентерс, Дж. Школа гота / Дж. Вентерс. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2012. – 224 с.
3. Реутин, М.Ю. Пляска смерти / Словарь средневековой культуры. – М., 2003. – С. 364.
4. Хейзинга, Й. Осень Средневековья. Исследование форм жизненного уклада и форм мышления в XIV и XV вв. во Франции и Нидерландах. – М.: Наука, 1988. – 544 с.
5. Mueller, Ch. A. The Music of the Goth Subculture: Postmodernism and Aesthetics / Ch. A. Mueller. – Tallahassee: Florida State Univ., 2008. – 245 p.